Disadari atau tidak, animasi mulai mendominasi perfilman dan dunia visual dunia. Pada negara kita tercinta, Indonesia, pun harusnya sudah mampu...

Annisa M. Zakir

Animasi Made in Indonesia

Sebut saja, "Toy's Story", "A Bug's Life", "Finding Nemo", "Spiderman", dan puluhan film animasi yang *booming* di dunia perfilman. Penikmat film mungkin hanya bisa memandang dan mengagumi gerak-gerik pada efek yang dihadirkan dalam film tersebut. Di balik itu, dibutuhkan ratusan bahkan ribuan individu untuk mengerjakannya. Rata-rata waktu yang dibutuhkan tak kurang dari hitungan tahunan.

Dunia visual yang menggunakan animasi memang sudah meluas. Tidak sebatas perfilman saja, dunia periklanan dan video klip juga sudah mulai beralih untuk menghadirkan sentuhan animasi dalam mendramatisasi keadaan dan berbagai macam unsur lainnya. Tidak seperti dulu, yang semuanya serba manual. Juga tidak hanya hasil foto yang bisa di-*retouch* dan diutak-atik sedemikian rupa, gambar bergerak pun bisa.

Karena Kecelakaan

Berkat kegemarannya dalam menggambar dan menorehkan pena, **Soni**, pendiri yang kini juga menjabat sebagai produser dalam *animation house* miliknya yang terletak di kawasan Tebet, Jakarta Selatan ini, tidak pernah menyangka akan terjun sepenuhnya di dunia animasi. "Sebetulnya terjun di dunia ini adalah kecelakaan," canda Soni, bapak "berperangai besar" lulusan IPB jurusan mekanisasi pertanian ini.

Berawal dari bekerja di konsultan pertanian sebagai *marketing* setelah lulus kuliah. Kemudian, bekerja pada salah satu perusahaan multimedia dan production House selama kurang lebih empat tahun. Di sini secara otodidak Soni dituntut untuk belajar dunia hiburan visual. "Saya diberikan waktu tiga bulan untuk belajar di perusahaan tempat saya dulu bekerja, *otherwise*, dikeluarin!,"kenang Soni "Karena mau tidak mau jadinya bisa, akhirnya jadi suka dan berkembang menjadi hobi *deh*," lanjutnya.

Mujurnya, Soni sendiri memang menyukai menggambar dan pada masa kuliah, menggambar teknis pun dipelajarinya. Siapa yang tidak suka, melakukan hal yang merupakan hobi yang juga bisa menghasilkan dan menghidupi keluarga di rumah.

Kualitas dan Kepercayaan

Artnfx, begitu nama *beken* animation house miliknya, terhitung sudah melahirkan puluhan karya yang bisa kita lihat di televisi swasta kini. Berangkat dari mengerjakan efek visual video klip Slank, "Terbunuh Sepi" pada tahun 1995, dan setelah berhenti bekerja di PH, Soni dan para kerabatnya ingin mencoba usaha sendiri, mencari *project* dan presentasi "*door-to-door*" pada rumah produksi mulai awal tahun 1997-an.

"Setelah bekerja untuk orang lain dan mencoba bekerja sendiri, ternyata klien-klien yang dulunya berhubungan langsung dengan saya masih ingat dengan karya-karya yang pernah saya hasilkan untuk mereka, dan syukurnya masih percaya," kenang Soni. Itulah awalnya Soni menerima "orderan" nonformal, setelah hengkang dari *production house* tempatnya bekerja.

Kiri-kanan: Soni dan Ijul, Produser dan Chief Animator Artnfx.

Kepercayaan dan ketertarikan klien pada *style* gambar hidup yang dihasilkan oleh seseorang biasanya membekas pada mereka. Konsep pengerjaan dan *special effects* yang dihasilkan setiap kepala juga pasti berbeda, karena kreativitas dan ide seseorang itu yang mahal harganya, susah dicari. Oleh karena itu, agar klien terus berdatangan dan order terus membanjir, kualitas dari hasil yang dibuat selayaknya dibuat sebaik mungkin. Karena sekali kepercayaan klien hilang, maka harapan untuk kedepannya pasti akan tersendat. "Bisnis ini merupakan bisnis kepercayaan dan *mouth-to-mouth marketing*. Jadi, sekali membuat kesalahan, dampaknya pasti besar sekali".

Bekerja di rumah produksi selama empat tahun, rupanya membawa Soni ke lingkungan dan jaringan dunia ini. "Di tempat saya bekerja dulu, saya ketemu dengan teman-teman baru yang kompeten dan ahli di bidangnya masing-masing. Mereka-mereka itu yang kini menjadi teman baik saya dan bersama-sama kita membangun usaha "rumah animasi" ini yang kami jalani dan bina dari awal," ceritanya tentang **Ijul** dan **Dowi**, rekan kerjanya kini.

Pada awal mula bekerja sendiri bersama teman-temannya, Soni melahirkan ide sederhana, kerja *freelance* pada rumah produksi bersama kedua temannya dan berkumpul pada satu tempat. Jadilah garasi rumah menjadi tempat bekerja untuk memenuhi orderan nonformal yang diterimanya pada saat itu dengan nama Freelance Production.

Seiring datangnya orderan dan klien yang mulai datang untuk *brainstorming* konsep iklan dan lain sebagainya, pada kantor garasi membuat Soni tidak nyaman. Dan tuntutan memerlukan NPWP untuk para pengusaha juga merongrong sehingga terbentuklah PT Lini Wahana Cipta, nama formal rumah animasi yang kini bernama Artnfx.

Pada pertengahan tahun 1997, Soni dipinjamkan ruangan di kantor temannya (**Rama** dan **Adek**) untuk memulai usaha. Kemudian pada tahun 1998, memberanikan diri mengontrak di daerah Tebet untuk membuat kantor yang lebih layak adalah salah satu langkah yang dibuat. "Kita malu sama klien, mau presentasi ide *kok* di garasi. Belum lagi kalau anak kita menempel sambil merengek," cerita Soni. "Membuat kantor dengan mengontrak ini sebetulnya didasari oleh kelayakan dan kebutuhan kita akan tempat saja. Malu ikut orang lain terus," lanjutnya menerawang.

Dari rentetan peristiwa inilah yang menghasilkan beberapa iklan dan video klip yang dikaryakan oleh rumah animasi ini. Hingga kini, Artnfx diatasi dengan jajaran Soni selaku Produser, Ijul selaku Chief Animator, dan Dowi selaku Architecture Modeller, yang mengkoordinasi sekitar 10 animator, baik 3D maupun 2D.

Dalam struktur kerja untuk pembuatan berbagai iklan, rumah animasi bergandengan dengan *advertising agency* dan *production house*. Bahkan dapat bergandengan langsung dengan klien untuk pekerjaan non-TV commercial.

Bisnis yang Menggiurkan

Bila hobi bisa menghasilkan rasanya beban yang berat pun bisa menjadi ringan. "Kita kalau sudah di depan komputer, rasanya tidak mau beranjak, *kayak nyandu gitu,*"cerita Soni. "Karena senang inilah, kita pernah menerima orderan di bawah harga standar," tambahnya.

Untuk terjun di bidang ini, perlu fisik dan mental yang kuat. Tidak jarang para animator harus mengejar *deadline* yang diberikan oleh klien dan harus rela berhari-hari tidur di kantor. "Kalau sudah terjun begini, mau tidak mau harus ada *support* dari keluarga yang juga harus bisa memaklumi waktu dan jenis pekerjaan ini," ujarnya memberi masukan.

Namun, yang lebih mengasyikkan adalah di saat tim Artnfx berganti klien. "Setiap ganti klien, secara otomatis *skill* kita berkembang karena pasti menemukan hal yang baru," ujar Ijul. "Inilah yang membuat kita betah, karena bisa sambil belajar dan terus belajar," tambahnya. Memang, untuk dapat menjadi animator, rasa senang belajar dan dan terus menggali skill adalah hal yang utama.

Bila melihat prospek bisnis ini yang sudah mulai digandrungi dan didominasi oleh sebagian insan perfilman, tentunya makin besar pula peluang bisnis ini ke depannya.

Selain mendirikan perusahaan seperti layaknya Artnfx ini, para individu yang memang mempunyai ide yang kreatif dan konsep yang bagus, bisa bekerja sendiri sebagai *freelancer* pada rumah-rumah produksi lainnya atau advertising agency, atau bahkan bekerja sendiri sebagai individu. Tarif yang ditawar pun tidak sedikit. Sebut saja Rp5 hingga Rp10 juta untuk *motion graphic* durasi 15

Dowi, arsitek Artnfx.

Menggambar, salah satu syarat untuk menjadi animator 2D.

Suasana kerja para animator 2D Artnfx.

detik, Rp15-30 juta untuk motion graphic durasi 30 detik dengan elemen 3D animation. Untuk sebuah iklan animasi durasi 30 detik berkisar antara Rp80 juta sampai ratusan juta tergantung pada *storyboard*. Karena dari storyboard dapat ditentukan lama pekerjaan, jumlah animator yang dibutuhkan, bahkan musisi/*sound designer* yang hendak dilibatkan.

Sesi Curhat

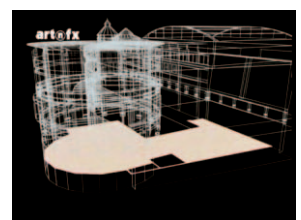
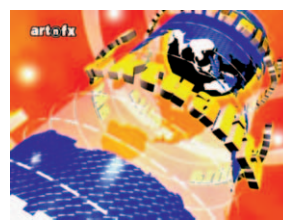
Animasi pada gambar hidup yang kita lihat di televisi-televisi dewasa ini memang sudah hampir mendominasi setiap episode dalam film, iklan, video klip dan lainnya. Terciptanya karya animasi ini dimulai dari menggambar sketsa, mengamati bentuk asli, memprediksi logika bentuk dan mengaplikasikan ke komputer dengan bantuan software seperti 3D Max, Maya, Softimage, atau Lightwave, dapat menghasilkan simulasi gambar hidup dengan baik.

"Percaya atau tidak, orang Indonesia itu hebat-hebat, namun tidak terekspos saja," jelas Soni. Bukan hal yang tidak mungkin orang Indonesia juga mampu membuat film dan animasi sekelas "Toy's Story" dan judul-judul lainnya. Namun menurut Soni, infrastruktur di Indonesia belum kuat untuk bisa melakukan hal tersebut, tentunya di luar konteks skill dan kemampuan. Dengan skill yang dimiliki insan-insan animator di Indonesia, sebetulnya mampu-mampu saja menghasilkan produksi animasi sekelas Pixar, Dreamworks, dan sebagainya. "Disney saja, dalam menyelesaikan *project-project feature* film maupun serial film animasi itu menyedot terhitung ribuan animator 2D dan 3D, juga tenaga TI yang juga tersebar di belahan dunia hingga Korea dengan sinergi yang dimiliki juga kuat sekali. Tidak seperti di sini, tidak ada yang menjembatani insan animator di Indonesia untuk bisa menerima *job* dari luar maupun menyinergikan beberapa rumah animasi dan membangun pola kerja kolektif untuk dapat membuat feature film nasional,"keluh Soni.

"Di Indonesia, para animator masih kerja sendiri-sendiri. Terima order juga dalam skala kecil dan menengah, belum berani mengambil yang skala besar, karena infrastruktur juga masih lemah," ujar pencipta berbagai macam animasi iklan ini. Artnfx sendiri tercatat telah membuat beberapa iklan dan ilustrasi animasi yang digunakan pada TV swasta.

Sayangnya, pemerintah Indonesia belum melirik para seniman ini. Padahal melihat potensi insan bangsa sendiri, sebetulnya sudah bisa diandalkan. "Andaikata kita di-support pemerintah untuk bisa *go* internasional, saya yakin kita-kita bisa mengharumkan nama bangsa di dunia lewat dunia ini dan devisa yang dihasilkan sebagai timbal balik pun tidak sedikit *lho*," keluh Soni.

Konon Singapura dan Malaysia sendiri sudah menganggarkan dana untuk mengembangkan proyek animasi di negaranya. Support itu sendiri dialihkan untuk membeli *software*, komputer, pengembangan TI, biaya *training*, dan lain sebagainya. "Kalau di sini, kita harus usaha sendiri. Berat sekali rasanya," ujarnya.

Padahal secara individu dan personal, orang Indonesia skill-nya sangat menonjol dan banyak sekali yang ahli bahkan "jago" di bidang ini. Sayangnya lagi, tidak ada organisasi yang bisa menjembatani mereka untuk dapat

Jajaran iklan dan proyek animasi yang dihasilkan oleh Artnfx.

TIP DAN TRIK

Untuk dapat menghasilkan efek 3D atau 2D yang baik, diperlukan berbagai macam faktor:

1. Harus senang dan tertarik.
2. Kreatif dan senang menggambar.
3. Bila bicara animasi 3D, berarti kita bicara mengenai prespektif, logika, dan ruang isi, juga pemahaman gerakan dan ekspresi. Untuk 2D, harus bisa menggambar di samping pemahaman gerakan dan ekspresi.
4. Animasi 3D maupun 2D membutuhkan logika berpikir, juga ditunjang dengan *sense of art* yang baik.
5. Semangat belajar yang tinggi. Karena bidang ini sarat dengan kreativitas dan teknologi yang terus berkembang, konsekuensinya kita harus terus belajar untuk dapat mengikuti perkembangan tersebut.

unjuk gigi ke dunia. "Lain halnya bila mempunyai kesempatan untuk bisa sekolah di luar negeri dan bekerja di sana sambil melempar proyek ke teman-teman di Indonesia, seperti salah satu teman saya di Taiwan," cerita Soni. "Tanpa ada penengah seperti itu, kita tidak mungkin bisa unjuk gigi," tambahnya.

Software oh...software...

Tidak hanya itu yang dirasa Soni menghambat majunya dan menonjolnya skill para animator lokal ini. Hak intelektual software untuk para animator juga merupakan hal yang dirasa berat. Software yang dibutuhkan untuk satu *workstation* para animator dan editor, memerlukan lebih dari puluhan juta dengan perhitungan Windows Rp1,5 juta, Adobe Video Collection Rp16 juta, 3DMax Rp36 juta, Maya Rp60 juta, dan Lightwave Rp15 juta. Dan setiap workstation dituntut untuk menggunakan software asli. "Bayangkan kalau kita butuh 10 unit workstation," seru Soni. Untungnya, kini sudah ada OpenOffice untuk Windows, sehingga *spreadsheet* kini sudah bisa menggunakan yang gratis dan legal. Yang menyebalkan lagi menurut Soni, setiap tahun rilis yang baru yang secara tidak langsung seakan memaksa untuk membeli yang baru. "Meng-*upgrade* saja perlu sekitar Rp7 juta-an," ceritanya.

Pada awal membangun animation house ini, untuk pembelian software, Soni harus meminjam uang ke bank sebanyak Rp100 juta. "Meminjamnya juga susah payah ke sana ke mari. Untungnya, kita dapat pinjaman dari salah satu bank yang tidak terlalu besar milik perusahaan rokok setelah usaha ke bank besar tanpa hasil," kenangnya. "Bayangkan untuk beli software saja harus keluar modal sebesar itu," tambahnya. Soni sendiri sadar akan hal legalisasi software, sehingga memakai software bajakan merupakan hal yang tidak ingin dilakukannya.

Rencana untuk beralih total ke *operating system* Linux dengan bantuan aplikasi 3D 'Blender' adalah cita-cita yang ingin dilaksanakan oleh Artnfx. "Sayangnya, karena waktu dan project yang berdatangan menunda kami untuk belajar dalam waktu cepat," sambung Ijul, Chief Animator Artnfx. "Pindah software itu seperti pindah agama saja," tambahnya dengan nada bercanda.

Namun bila dilihat dari sisi kualitas, Blender dan 3dMax dan software lainnya tidak jauh beda, semua tergantung pada SDM dan pengoperasiannya saja. "Kalau mau lihat hasil software *open source* ini, bisa dilihat dari film "Spiderman 2". Sebagian efek animasi dan 3D pada film itu menggunakan Blender,"cerita Ijul. Bukan berarti software yang gratis tidak bisa dimaksimalkan seperti layaknya software yang lain, semuanya tergantung pada kebiasaan dan sumber daya manusianya itu sendiri.

Harapan dan Solusi

Untuk rumah animasi sebesar Pixar atau Dreamworks, mungkin hanya segelintir orang yang mengetahui bahwa di dalamnya, mereka mengembangkan software sendiri untuk keperluan perusahaan. "Kalau kita bicara ribuan sumber daya manusia dengan ribuan *workstation*, rasanya perusahaan sebesar mereka pun akan memutar otak untuk menciptakan sesuatu yang baru, yaitu menciptakan software baru demi kebutuhan mereka dan menekan pengeluaran dana," cerita Soni. Memang diperlukan para ahli matematika, algoritma, dan logika untuk dapat mengembangkan bahkan menciptakan software grafik ini. "Namun, di sana mereka betul-betul membudidayakan sumber daya manusia yang ada untuk dipekerjakan sesuai dengan keahlian mereka masing-masing. Hasilnya pun, Pixar dan Dreamworks sendiri mempunyai software-software milik pribadi dan *plug-in* buatan yang bisa mereka gunakan," menurut Soni.

"Sebenarnya tidak sedikit teman-teman lokal lulusan matematika dan ahli logika yang tidak menggunakan ilmunya secara maksimal. Sialnya lagi, kalau hanya mentok mengajar di Kumon," guyon Soni. "Saya juga berpikir keras bagaimana caranya untuk mengembangkan itu di sini. Masa kita tidak bisa seperti di luar sana? Tidak usah menciptakan, mengembangkan plug-ins dari software open source semacam Blender agar bisa dimaksimalisasi seperti layaknya menggunakan 3D Max saja, rasanya buat mereka yang ahli bukanlah hal yang sulit, malah menantang daripada hanya mengajar matematika dasar saja," tambahnya menggebu.

Bila hal itu terjadi, menurut Soni perkembangan dunia animasi ini akan lebih cepat berkembang tanpa harus memikirkan harga software yang aduhai mahalnya. ■

TENTANG ARTNFX

Nama Usaha:
PT Lini Wahana Cipta
Alamat:
Jl. Tebet Timur Dalam Raya No. 12, Jakarta Selatan
Telepon: (021) 830-5931
Situs: www.liniwahanacipta.com
E-mail: artnfx@indosat.net.id
Bidang Usaha Utama:
Animation House